Licensed by Nintendo®
for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

NES-RX-FRA

SPIDER-MAN

RETURN OF THE SINISTER SIX™

NOTICE D'UTILISATION
INSTRUCTIEBOEKJE

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

SECURITE D'ABORD

- Vous êtes en possession d'un jeu de haute précision, comportant des circuits électroniques complexes. Stocker ce jeu à l'abri de la chaleur et du froid. Ne pas le heurter, ne pas le faire tomber ou le démonter.
- Eviter de toucher aux contacts électriques, les tenir à l'abri de l'humidité et de la poussière qui sont susceptibles d' endommager votre jeu.
- Ne pas nettoyer au pétrole, ni avec du diluant à peinture, de l'alcool ou autres solvants.
- Si vous jouez durant de longues périodes, faites une pause de 10 à 15 minutes, a peu près chaque heure.

VEILIGHEID VOOROP...

- Dit is een precisiespel met een complex elektronisch circuit. Bewaar en gebruik dit spel niet op een zeer koude of zeer warme plaats. Probeer het nooit te openen of uit elkaar te halen.
- Vermijd aanraking met de aansluitingen en maak deze niet nat of vuil, want dit kan het spel beschadigen. Hou het schoon door de spelcassette te bewaren in de doos.
- Maak het niet schoon met paraffine, verfverdunner, alcohol of andere dergelijke oplosmiddelen.
- Als je lang achterelkaar speelt, hou dan ongeveer om het uur een pauze van zo'n 10 tot 15 minuten.

ATTENTION
A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et Acclaim Entertainment, SA. ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console NES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

WAARSCHUWING
GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als men gebruik maakt van een projectie televisie met NES spellen, zal noch Nintendo noch Acclaim Entertainment, Inc. aansprakelijk zijn voor beschadigingen van welke aard dan ook. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beeiden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

AVERTISSEMENT: A LIRE ATTENTIVEMENT AVANT D' UTILISER VOTRE NES (SYSTEME DE JEU NINTENDO), VOTRE SUPER-NES (SUPER SYSTEME DE JEU NINTENDO) OU VOTRE SYSTEM GAME-BOY!

Une très faible partie de la population peut présenter des crises d' épilepsie en regardant certains types de flash lumineux dans les lumières ou les figures lumineuses fréquemment présentes dans notre environnement quotidien. Les crises peuvent être déclenchées chez ces personnes pendant qu'elles regardent certaines images télévisées ou certains jeux vidéo présentés sur les appareils NES, SUPER-NES, ou GAME BOY™. Les joueurs n'ayant pas eu de crise d' épilepsie ignoré. Veuillez consulter votre médecin avant de jouer à des jeux vidéo si vous présentez un état favorable à l'épilepsie. Consultez-le si vous ressentez l'un quelconque des symptômes suivants pendant que vous jouez aux jeux vidéo: troubles de la vision, mouvements musculaires saccadés, autres mouvements involontaires, perte de conscience de votre environnement, confusion mentale et/ou convulsions.

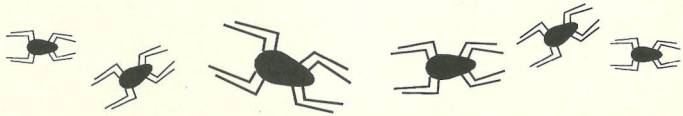
WAARSCHUWING: GEBRUIK GEEN T.V. MET FRONT- OF RETROPROJEKTIE

Gebruik geen front- of retroprojektie-televisie voor het Nintendo Entertainment System ("NES") en de NES spelletjes. Uw projektietelevisiescherm kan blijvend beschadigd raken als videospelletjes met stilstaande beelden of patronen op uw projektietelevisie gespeeld worden. Gelijksoortige schade kan plaatsvinden als u een videospel in de pauze-stand zet. Als u uw projektietelevisie gebruikt voor NES-spelletjes, kan noch Nintendo, noch LJN, Ltd. aansprakelijk gesteld worden voor eventuele schade. Deze situatie komt niet voort uit een mankement aan het NES of aan de NES spelletjes; andere stilstaande of zich herhalende beelden kunnen eenzelfde schade aan projektietelevisies veroorzaken. Neem contact op met uw TV-producent voor verdere informatie.

L'inimitable Dr. Octopus (la "Pieuvre") souhaite tout simplement gouverner le monde entier. Cependant, une araignée touche-à-tout, Spider-Man, se met constamment en travers de sa route , lors de chacune de ses tentatives pour devenir le maître du monde !

Mais , trop c'est trop, et il faut en finir ! Le Dr. Octopus a réuni de nouveau la plus grande troupe de Super-Bandits que la Terre ait connus. Ces six individus sinistres reviennent ensemble avec pour seul but de commander au mal; Electro, Sandman ("le Marchand de sable"), Mysterio, Vulture ("le Vautour"), Hobgoblin ("le Lutin à la face aplatie") et Doc Ock.

Spidey, ta seule chance est que l'attaque soit la meilleure forme de défense ! Enlève le bric-à-brac et la boue qui entourent les repères des Super-Bandits. Esquive les décharges électriques, les robots , les bombes , etc ... des Six individus. Montre au Doc Ock , avec ses tentacules d'acier, que le Bien triomphe toujours ..... car sinon, toi le Lanceur de toiles, tu tisseras la dernière .



SE TENIR PRET POUR...

LES SIX INDIVIDUS SINISTRES QU'ON NE PEUT ARRETER

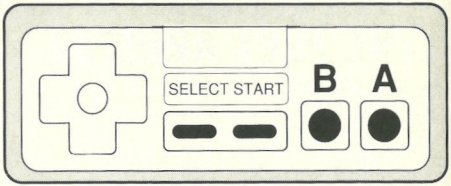
CHARGEMENT

1. Assurez-vous que votre appareil n'est pas sous-tension (interrupteur sur position OFF) .
2. Introduisez la cartouche de jeu **SPIDER-MAN 2** de la manière indiquée dans le mode d'emploi de votre SYSTEME DE JEU NINTENDO™ .
3. Mettez l'appareil sous-tension (interrupteur en position ON). Vous verrez alors apparaître le titre **SPIDER-MAN® 2** l'écran du générique et le résumé des commandes. Appuyer sur le **BOUTON SELECT** pour faire une pause. Pour débuter le jeu, appuyer sur le **BOUTON START** .

CONTROLES DE SPIDEY

ENTREZ EN ACTION

Les commandes de Spider-Man sont les suivantes :



CONTROLES DE BASE
POUR SE DEPLACER VERS LA GAUCHE OU VERS LA DROITE, appuyer sur la touche **FLECHEE voulue, GAUCHE ou DROITE du BLOC de COMMANDE** .

POUR SAUTER, appuyer sur le **BOUTON B** .

POUR SAUTER PLUS HAUT, appuyer sur le **BOUTON B** et le maintenir enfoncé .

POUR DONNER UN COUP DE POING, appuyer sur le **BOUTON A** .

POUR DONNER UN COUP DE PIED EN L'AIR, appuyer deux fois sur le **BOUTON A** ou bien appuyer sur le **BOUTON A** et sur la touche **FLECHEE EN HAUT du BLOC de COMMANDE**.

POUR FAIRE UN SAUT PERILLEUX A GAUCHE OU A DROITE, appuyer sur la touche **FLECHEE voulue, GAUCHE ou DROITE , du BLOC de COMMANDE** et sur le **BOUTON B**

POUR FAIRE UN SAUT PERILLEUX PLUS HAUT A GAUCHE OU A DROITE, appuyer sur la touche **FLECHEE voulue, GAUCHE ou DROITE, du BLOC de COMMANDE** et appuyer sur le **BOUTON B** qu'on maintiendra enfoncé.

POUR S'ACCROUPIR, appuyer sur la touche **FLECHEE EN BAS du BLOC de COMMANDE**.

POUR FAIRE UNE PAUSE, appuyer sur le **BOUTON START** ou **SELECT**

POUR RE-DEMARRER, appuyer de nouveau sur le **BOUTON START**

POUR CONTINUER, appuyer sur les touches **FLECHEES HAUT/BAS pour choisir OUI ou NON** sur l'écran demandant CONTINUE, et appuyer sur le **BOUTON A**. Vous ne pouvez continuer qu'une seule fois.

COMMANDES POUR GRIMPER
POUR GRIMPER, appuyer sur la touche **FLECHEE EN HAUT du BLOC de COMMANDE**.

POUR DESCENDRE, appuyer sur la touche **FLECHEE EN BAS du BLOC de COMMANDE.**

POUR SE DEPLACER VERS LA GAUCHE OU VERS LA DROITE, appuyer sur la touche **FLECHEE voulue, GAUCHE ou DROITE, du BLOC de COMMANDE**.

POUR SE LAISSER TOMBER D'UN MUR (ou D'UN AUTRE OBJET POUVANT ETRE ESCALADE), appuyer sur le **BOUTON A**

POUR SAUTER D'UN MUR (ou D'UN AUTRE OBJET POUVANT ETRE ESCALADE), appuyer sur le **BOUTON B**

COMMANDES POUR TISSER LA TOILE
POUR TIRER UNE TOILE D'ATTAQUE, maintenir enfoncée la touche **FLECHEE EN BAS du BLOC de COMMANDE** et appuyer sur le **BOUTON A**

POUR LANCER UNE TOILE PERMETTANT DE SE BALANCER, maintenir enfoncé le **BOUTON A**

POUR AUGMENTER L'AMPLITUDE DU BALANCEMENT A GAUCHE, une fois que la toile est attachée, appuyer sur la touche **FLECHEE GAUCHE du BLOC de COMMANDE** tandis que Spidey se balance vers la gauche .

POUR AUGMENTER L'AMPLITUDE DU BALANCEMENT A DROITE, une fois que la toile est attachée, appuyer sur la touche **FLECHEE DROITE du BLOC de COMMANDE** tandis que Spidey se balance vers la droite.

POUR DIMINUER L'AMPLITUDE DU BALANCEMENT, appuyer sur la touche **FLECHEE GAUCHE ou DROITE du BLOC de COMMANDE** dans la direction opposée au sens du balancement de Spidey .

POUR SE BALANCER COMME SPIDEY DE TOILE EN TOILE, appuyer sur le **BOUTON B** à la fin de chaque balancement

POUR SAUTER HORS D'UNE TOILE, appuyer sur le **BOUTON A**

POUR SAUTER HORS D'UNE TOILE ET DONNER UN COUP DE PIED EN VOL, appuyer deux fois sur le **BOUTON A**

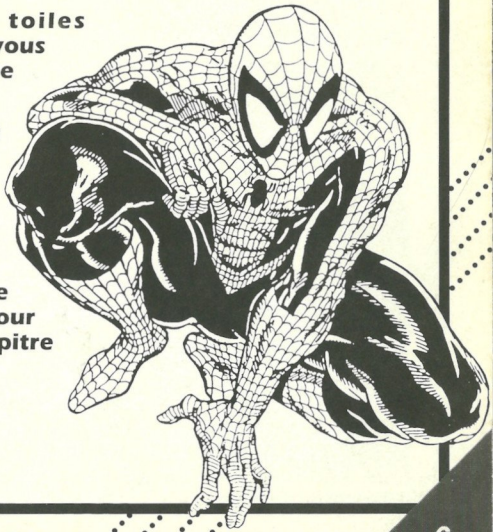
POUR TOMBER VERTICALEMENT D'UNE TOILE, appuyer sur la touche **FLECHEE EN BAS du BLOC de COMMANDE**

REMARQUE :

*** Vous ne pouvez lancer de toiles permettant de se balancer que si vous êtes en l'air - soit en train de tomber, soit en train de sauter.**

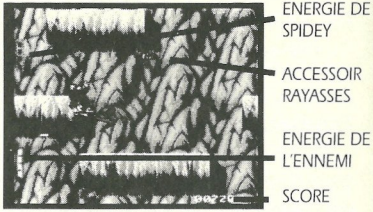
*** Le fait d'augmenter - jusqu'à 360° - l'amplitude du balancement permet d'atteindre des plates-formes qui seraient autrement inaccessibles .**

*** Vous ne pouvez tirer de Toiles d'attaque qu'après vous être procuré les accessoires de fluide pour la toile (voir pages 9 - 11 le chapitre relatif aux Accessoires)** .



SUR L'ECRAN

LE POUVOIR DE SPIDEY



Les informations suivantes concernant le jeu apparaissent sur l'écran :

ENERGIE DE SPIDEY : vous commencez le jeu avec quatre carrés d'énergie. Vous frapperez mollement lorsque vous aurez perdu les quatre ainsi que les carrés supplémentaires que vous avez obtenus !

ENERGIE DE L'ENNEMI : elle n'apparait que lorsque vous affrontez un Super-Bandit .

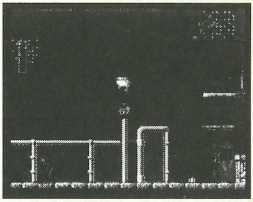
SCORE : chaque score de 1.000 points vous donne un carré d'énergie supplémentaire.

LES ACCESSOIRES AMELIORANT LA SITUATION

NIAIS SINISTRES, IL Y EN A PLEIN !

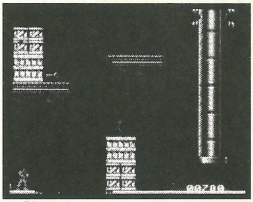
Le jeu comprend deux types d'accessoires qui améliorent la situation : Le Fluide pour la toile d'attaque et les Objets. On peut trouver le Fluide pour toile d'attaque partout dans le jeu, alors que les Objets sont spécifiques de

certains niveaux , conformément aux indications données ci-après.



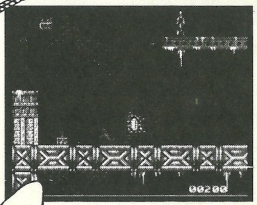
1. Fluide pour toile d'attaque
Attaquez les mauvais garçons dans la rue de même que les Super-Bandits , grâce à des jets de fluide pour toile qui les anéantissent. Chaque prélèvement que vous effectuez vous permet dix coups et il peut être conservé entre les différents niveaux.

2. Les Objets
Ce sont les suivants :

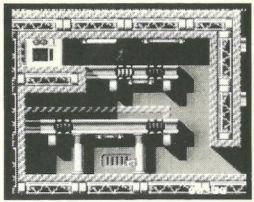


Niveau 1 : Clef

Niveau 2 : Détonateur pour TNT



Niveau 3 : lunettes à infra-rouge
Vous aurez besoin de chacun de ces accessoires, respectivement pour franchir une porte fermée, pour déblayer un passage secret et pour voir dans le noir !



POUR RAMASSER UN ACCESSOIRE QUELCONQUE, approchez vous de lui et appuyez sur la touche **FLECHEE EN BAS du BLOC de COMMANDE**

Remarque :
*** Le Fluide pour toile peut être utilisé immédiatement dès qu'il a été prélevé .**

*** Les objets ramassés sont stockés dans le coin supérieur gauche de l'écran et ils descendent automatiquement lorsque vous avez besoin d'eux**

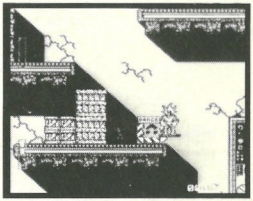
DOC OCK LE TOUT-PUISSANT

Pris séparément, Electro, Sandman (le Marchand de sable), Mysterio, Vulture ("le Vautour"), Hobgoblin (le Lutin à la face aplatie) et le Dr. Octopus ("la Pieuvre") sont parmi les ennemis les plus puissants que Spidey ait jamais combattus. Il est partout la cible de ces six individus sinistres réunis ici.

NIVEAU 1 : LA CENTRALE ELECTRIQUE
La centrale électrique est protégée à l'extérieur par des barrières en acier, par

des voyous armés, par des mines, par des missiles et par des décharges mortelles d'électricité sous haute tension. A l'intérieur, votre carrière risque fort d'être abrègée brutalement par des balles, par des rayons laser, par des câbles formant des arcs et par des transformateurs ! Prendre son temps et se servir de crochets droits dévastateurs, voilà la clé du succès qui vous permettra d'arriver à Mr. "Fil électrique vivant" lui-même, c'est-à-dire Electro.

SUPER-BANDIT : Electro

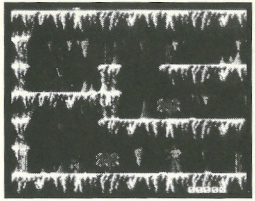


La foudre a transformé Maxwell Dillon , jadis monteur de lignes de la Con Ed., en Electro assoiffé de puissance Désormais, les champs électriques engendrés par les lignes à haute-tension lui permettent de voler. Il a le talent spectaculaire de lancer des éclairs électriques mortels, en absorbant de l'électricité brute ! Eteignez dès que possible ce générateur d'étincelles, sinon votre carrière de Super-Héros sera courte !

NIVEAU 2 : LA DECHARGE DE DECHETS TOXIQUES

Une Décharge de déchets toxiques est située sous la ville, à grande profondeur. Les canalisations et les raccords laissent tomber des gouttes d'acide. Des rats enragés filent à toute vitesse sur le sol. Dans l'ombre rôdent des cagoulards portant des canons. Des obstacles, comme des caisses empilées, vous barrent le chemin .... mais trouvez le TNT, le détonateur pour abattre le mur .... , et, sortir sera une plaisanterie ! **Remarque : Les caisses vertes explosent en cas de contact et projettent Spidey vers le ciel. Les utiliser en cas de besoin pour sauter par dessus les trous dans le plancher.**

SUPER-BANDIT : Sandman
(le Marchand de sable)



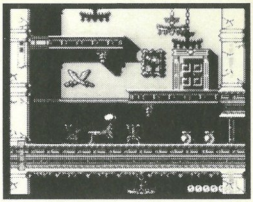
Ce Super-Bandit glissant n'est vraiment pas un rêve ! Tandis qu'il se cachait sur une plage, un bombardement par des rayonnements a donné à William Baker, un criminel de petite volée, la capacité de se transformer lui-même en sable. Cependant, en dépit de l'expérience acquise dans ce changement de forme, William avait essayé dernièrement de bien se conduire .... mais le Doc Ock lui a alors rendu visite. Il est peut-être temps de se faire une autre opinion !

Niveau 3 : La maison des illusions

Dans ce paysage imaginaire de haute technologie, rien ne correspond aux apparences ! Des papillons voltigent ... et se transforment en missiles, trop réels hélas ! Des plumes tombent en virevoltant .... et se changent en bombes au contact mortel. Quelqu'un éteint-t-il la lumière ? Veillez à ce que Spidey n'oublie pas ses lunettes à infrarouges !

Note : Pour franchir les portes qui sont marquées d'une flèche dirigée vers le haut, se tenir devant la porte et appuyer sur la touche FLECHEE EN HAUT du BLOC de COMMANDE. Vous ne pouvez pas franchir les portes qui sont marquées d'une flèche dirigée vers le bas.

SUPER-BANDIT : Mysterio

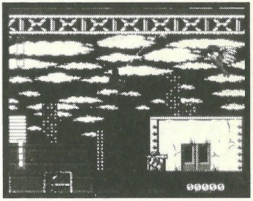


Tirer le rideau sur ce "Maître de l'illusion" ne posera pas de problème .... lorsque vous l'aurez distingué de ses doubles. Débarrassez-vous des hologrammes de Mysterio et des robots pour avoir le chemin libre. Découvrez le véritable Mysterio ... et les Six individus sinistres ne seront plus que Trois à vous chercher des ennuis !

NIVEAU 4 : LES RUES ET LES TERRASSES

Prenez garde aux criminels qui jaillissent des trappes avec des bazookas perfectionnés ! Saisissez le Fluide pour toile quand vous le pouvez. Les faces en lame de couteau détestent servir à accrocher une toile !

SUPER-BANDIT : Vulture ("le Vautour")



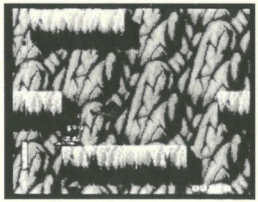
Sa silhouette âgée, ses épaules tombantes et son nez crochu le font ressembler beaucoup à l'oiseau lui ayant donné son surnom. Mais ne vous fiez pas aux apparences ! Vous en aurez la preuve lorsqu'il sillonne les cieux ! Abattez-le rapidement, sinon les grappes de grenades explosives qu'il lâche vous jetteront à terre en permanence .

NIVEAU 5 : LA FORET ET LA GROTTE DE HOBGOBLIN

Un citadin comme Spider-Man n'a pas sa place dans une forêt ! De dangereuses chauves-souris attaquent en piqué. Le sol est parcouru

par des patrouilles de lutins lançant des gourdins. Il est encore plus agréable de jouer au casse-tête que de se trouver ici, sous les rayons laser de Hobgoblin et les feux-follets explosifs !

SUPER-BANDIT : Hobgoblin (le Lutin à face aplatie)



Si l'un des adversaires de Spidey a besoin d'un bon psychiatre et d'un dentiste compétent, c'est bien Hobgoblin ! A la recherche désespérée de super-pouvoirs, Jason Macendale a conclu un pacte avec le diable. Mais dans cette affaire, son visage s'est tordu pour donner une réplique grotesque de son minois de lutin. Cependant, ce gnome hideux croit avoir encore un visage humain, grâce aux soins esthétiques du Dr. Strange. Mais bien entendu, qu'importe la vérité.... lorsque son unique souci est de vous faire subir des épreuves pour Super-Héros ?

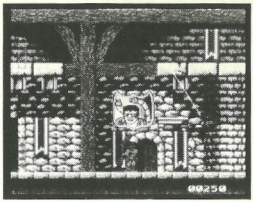
NIVEAU 6 : LE CHATEAU DE DOC OCK

A l'extérieur : les tirs de bazookas, les gourdins qui sont lancés, les voyous tirant au fusil, les gnomes et la vermine dans les rues doivent donner à l'homme-araignée une leçon qu'il n'est pas prêt d'oublier ! A l'intérieur .... le foyer du docteur !

SUPER-BANDIT : LE DOCTEUR OCTOPUS (la Pieuvre)

Un accident nucléaire inattendu a greffé des tentacules en acier sur le corps du Dr. Otto Octavius. Sous le nom de Dr. Octopus, il est devenu le plus grand

ennemi de Spider-Man, du moins le plus acharné ! Il veut maintenant débarrasser à jamais la planète de ce fichu escaladeur de murs. En vous rappelant ces derniers coups déloyaux, sachez que Spider-Man est pour lui "Monsieur le Rampant sur les murs". Des champs de force, des bombes, des tentacules indestructibles ..... ce n'est qu'une partie de ce qui attend Spider-Man !



L'ETONNANT SPIDER-MAN...

Les plans dressés par les Six individus sinistres ont été contrecarrés jadis par des jalousies partisanes, des complots et, plus souvent encore, par pure bêtise. Mais cette fois, ces voyous se sont finalement mis d'accord sur un seul objectif .... vous détruire ! Et seules l'agilité pour escalader les immeubles, l'habileté pour lancer des toiles et la force de vos coups de poings en l'air permettront de les arrêter. Alors, allons-y, sombres idiots ! L'étonnant Spider-Man va à votre rencontre !

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,
appelez le ACCLAIM ENTERTAINMENT SA au 16 (1) 46.84.19.61.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

Columbia TriStar Home Video • Opperstraat • 38 Rue Souveraine • 1050 Brussels • BELGIUM

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

SPIDERMAN®, Mysterio™, Electro™, Sandman (le Marchand de sable)™, Hobgoblin™, Vulture (le Vautour)™ et le Dr. Octopus™, ainsi que leurs silhouettes distinctives sont des marques déposées de la société Marvel Entertainment Group, Inc., et sont utilisées sous licence (copyright 1992 par Marvel Entertainment Group, Inc.). Tous droits réservés. Nintendo®, le Système de jeu Nintendo™ ainsi que les cachets officiels sont des marques déposées de Nintendo. LJN® est une marque déposée de LJN Ltd., Inc. (copyright 1992 par LJN Ltd.). Tous droits réservés.

De onnavolgbare Dr. Octopus heeft slechts een wens: de wereld beheersen. Maar steeds als hij probeert zijn dromen werkelijkheid te laten worden, steekt er een bemoeizieke spinachtige een spaak in het wiel... Spider-Man!

Maar genoeg is genoeg! Het is tijd om wraak te nemen! Dr. Octopus heeft het sterkste leger van Super-Schurken bijeengebracht dat ooit de aarde tot schande heeft gebracht... Het Sinistere Zestal! Electro, de Sandman, Mysterio, de Vulture, Hobglobin en Doc Ock zijn weer bij elkaar met één doel: de bestrijding van ongedierte!

En je enige hoop, Spidey, is dat de beste verdediging de aanval is! Ontdoe je van de onwaardige bandieten en het straatslijm die rond de schuilplaatsen van de Super-Schurken hangen. Ontwijk de powerstralen, de robotten met de bubbelhoofden, de fragmentatiebommen, en paddestoelen van het Sinistere Zestal. Laat Doc Ock met zijn stalen tentakels zien dat de goeden altijd het eerst komen... want anders heb je je laatste web gesponnen, Webben-Zwaaier!

BEREID JE VOOR...

OP HET NIET TE STOPPEN SINISTERE ZESTAL!

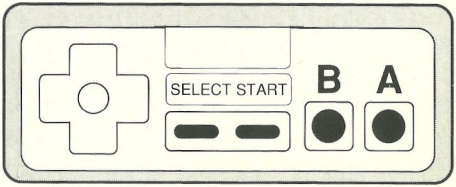
LADEN

1. Zorg ervoor dat de schakelaar op OFF staat. **2.** Voer de SPIDER-MAN 2 speelcassette in, zoals beschreven in je handleiding van NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. **3.** Draai de schakelaar op ON. Nu verschijnt het SPIDER-MAN 2 titelscherm, de kredietschermen, en een samenvatting van de bediening. Om een pauze te maken, druk op de SELECT KNOP. Om met het spel te beginnen, druk op de START KNOP.

DE BEDIENING VAN SPIDEY...

SWINGENDE ACTIE!

De bediening van Spider-Man gaat als volgt:



BASIS BEDIENINGSFUNCTIES
OM NAAR LINKS of RECHTS TE GAAN, druk op het PIJLTJE NAAR LINKS of RECHTS.

OM TE SPRINGEN, druk op KNOP B.

OM HOGER TE SPRINGEN, druk op KNOP B en hou deze ingedrukt.

OM TE STOMPEN, druk op KNOP A.

OM EEN FLYING KICK TE GEVEN, druk tweemaal op KNOP A OF druk op KNOP A en tegelijkertijd op het PIJLTJE NAAR BOVEN.

OM EEN SALTO NAAR LINKS of RECHTS TE MAKEN, druk op het PIJLTJE NAAR LINKS of RECHTS en tegelijkertijd op KNOP B.

OM EEN HOGERE SALTO NAAR LINKS of RECHTS TE MAKEN, druk op het PIJLTJE NAAR LINKS of RECHTS en hou KNOP B ingedrukt.

OM TE HURKEN, druk op het PIJLTJE NAAR BENEDEN.

OM EEN PAUZE TE MAKEN, druk op de SELECT of de START KNOP.

OM OPNIEUW TE BEGINNEN, druk nogmaals op de SELECT of de START KNOP.

OM DOOR TE GAAN, op het GA DOOR scherm druk op OMHOOG of OMLAAG om JA of NEE te kiezen en druk op KNOP A. Je kunt maar één keer doorgaan.

BEDIENINGSFUNCTIES OM TE KLIMMEN

OM OMHOOG TE KLIMMEN, druk op het PIJLTJE NAAR BOVEN.

OM OMLAAG TE KLIMMEN, druk op het PIJLTJE NAAR BENEDEN.

OM NAAR LINKS of RECHTS TE GAAN, druk op het PIJLTJE NAAR LINKS of RECHTS.

OM JE VAN EEN MUUR (of ELK ANDER BEKLIMBAAR OBJECT) TE LATEN ZAKKEN, druk op KNOP A.

OM VAN EEN MUUR (of ELK ANDER BEKLIMBAAR OBJECT) TE SPRINGEN, druk op KNOP B.

BEDIENINGSFUNCTIES OM MET EEN WEB TE SLINGEREN

OM EEN AANVALSWEB AF TE VUREN, druk op KNOP A.

OM EEN ZWAAIEND WEB TE WERPEN, terwijl je valt of hoog opspringt (door KNOP B in te drukken en vast te houden), druk op KNOP A.

OM EEN GROTERE ZWAAI NAAR LINKS TE MAKEN, druk op het PIJLTJE NAAR LINKS, zodra een web vastplakt, terwijl Spidey naar links zwaait.

OM EEN GROTERE ZWAAI NAAR RECHTS TE MAKEN, druk op het PIJLTJE NAAR RECHTS, zodra een web vastplakt, terwijl Spidey naar rechts zwaait.

OM EEN KLEINERE ZWAAI TE MAKEN, druk op het PIJLTJE NAAR RECHTS of LINKS in de tegengestelde richting waarin Spidey zwaait.

OM OP DE SPIDEY MANIER VAN WEB NAAR WEB TE ZWAAIEN, druk aan het einde van elke zwaai op KNOP B.

OM VAN EEN WEB AF TE SPRINGEN, druk op KNOP A.

OM VAN EEN WEB AF TE SPRINGEN EN EEN FLYING KICK TE MAKEN, druk tweemaal op KNOP A.

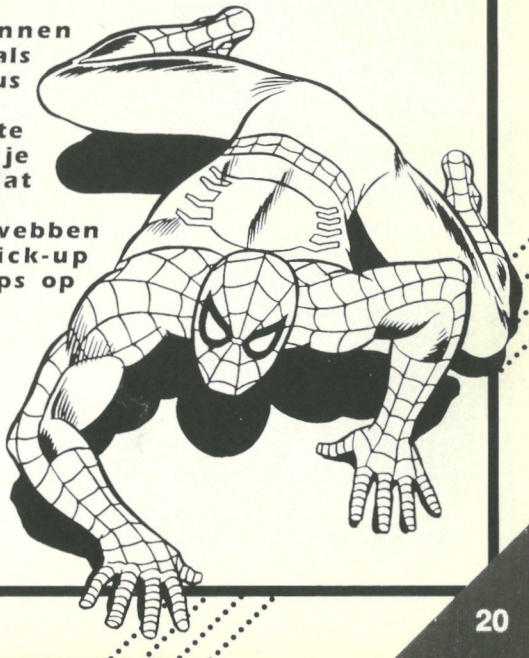
OM RECHT NAAR BENEDEN VAN EEN WEB TE ZAKKEN, druk op het PIJLTJE NAAR BENEDEN.

OPMERKING:

*** Zwaaiende webben kunnen slechts geworpen worden als je van de grond af bent - dus als je valt of hoog springt.**

*** Door een grotere zwaai te maken - zelfs tot 360° - kun je op een platform komen dat anders onbereikbaar is.**

*** Je kunt alleen Aanvalswebben afvuren als je de web pick-up vloeistof hebt. (Zie Pick-Ups op pagina 21-23.)**



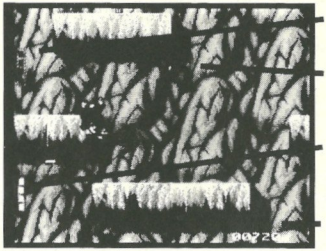
OP HET SCHERM...

SPIDER-POWER!

Informatie over hoe je het spel moet spelen komt als volgt op je scherm:

ENERGIE VAN SPIDEY - Je begint het spel met vier (4) energieblokken. Als je hard geraakt wordt nadat je het vierde blok verbruikt hebt, ben je er geweest!

ENERGIE VAN DE VIJAND - verschijnt alleen als je een Super-Schurk tegenkomt.



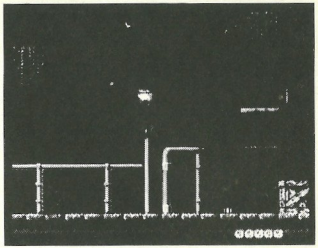
SCORE - Elke 1000 punten levert je een extra energieblok op.

PICK-UPS...

LET GOED OP DEZE SINISTERE DWAZEN

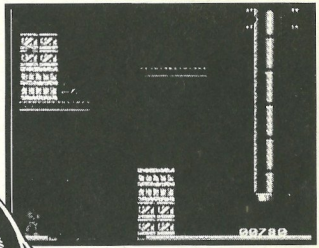
Er zijn twee soorten pick-ups in het spel: Aanvalswebvloeistof en -stukken. De webvloeistof kan tijdens het hele spel gevonden worden. Voorwerpen kun je alleen op bepaalde niveaus vinden, zoals hieronder is aangegeven.

1. Aanvalswebvloeistof:
Val het uitschot van de straat en Super-Schurken aan met dodelijke stralen webvloeistof. Elke pick-up duurt tien seconden en kan meegenomen worden naar andere niveaus.

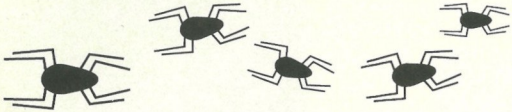


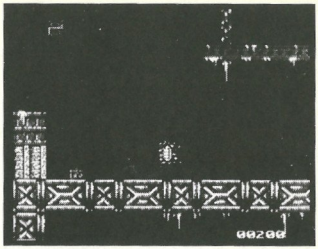
2. Stukken
Deze zijn als volgt:

NIVEAU 1: Sleutel



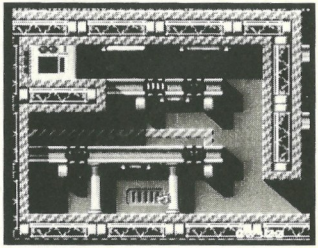
NIVEAU 2: TNT Ontsteker





NIVEAU 3: Infrarood bril

Je zal elke pick-up nodig hebben om respectievelijk door een gesloten deur te komen, een geheime doorgang op te blazen en in het donker te kunnen zien!



OM EEN PICK-UP TE BEMACHTIGEN, ga ernaast staan en druk op het PIJLTJE NAAR BENEDEN.

Opmerking: Als je het eenmaal opgepakt hebt, kun je *Webvloeistof onmiddellijk gebruiken. *Stukken worden opgeslagen in de linkerbovenhoek van het scherm en komen vanzelf naar beneden als je ze nodig hebt.

DE ALMACHTIGE DOC OCK!

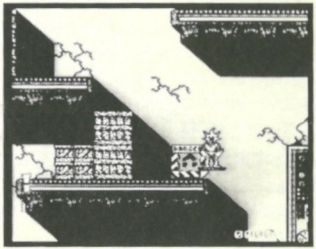
Electro, de Sandman, Mysterio, de Vulture, Hobgoblin en Dr. Octopus zijn stuk voor stuk een van de meest machtige vijanden waartegen Spidey ooit gevochten heeft. Samen, als het Sinistere Zestal, hebben ze hem alle hoeken van het spel laten zien!

NIVEAU 1: DE ELEKTRISCHE CENTRALE

Stalen hekken, gewapende misdadigers, mijnen, raketten en golven van dodelijke hoogspanningselektriciteit bewaken de buitenkant van de elektrische centrale. Binnenin dreigen kogels, laserstralen, vonkende kabels en transformatoren een schokkend einde aan je carrière te maken! Een timing van fracties van seconden en vernietigende rechtse hoekstoten zijn de sleutel tot succes om Mister "Levende Draad" in eigen persoon te bereiken: Electro!

SUPER-SCHURK: Electro

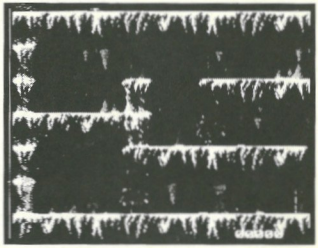
Een bliksemstraal veranderde de voormalige criminele en sullige onderhoudsmonteur Maxwell Dillon in de machtswellustige Electro! Nu zorgen de magnetische velden die opgewekt worden door hoogspanningskabels ervoor dat hij kan vliegen. Door ruwe stroom op te zuigen, heeft hij het spectaculaire talent om dodelijke stralen van pure elektriciteit af te vuren! Zet zijn heldere vonkengenerator zo snel mogelijk af, of je Superheld stevent af op vernietiging!



NIVEAU 2; STORTPLAATS VOOR GIFTIG AFVAL

Diep onder de stad is er een Stortplaats voor Giftig Afval. Industrieel zuur druppelt van de pijpen en steunbalken. Razende ratten rennen rond over de vloer. Gangsters met geweren achtervolgen de schaduwen. Kratten die als een doolhof opgestapeld zijn, blokkeren de doorgang, maar als je de TNT, de ontsteker en de nepmuur vindt... zal ontsnappen een peuleschil zijn. **Opmerking:** De groene kratten ontploffen als je ze aanraakt en Spidey zal de lucht invliegen. Als het nodig is, kun je ze gebruiken als een zetje om over gaten in de vloer te vliegen.

SUPER-SCHURK: De Sandman



Deze gluiperige Super-Schurk is absoluut geen dromer! Toen hij een schuilplaats zocht op een strand, zorgde een bombardement van straling ervoor dat de halfbakken crimineel William Baker zichzelf kan veranderen in zand. Toch, ondanks zijn bekwaamheid om zijn vorm te veranderen, probeerde hij pas geleden een eerlijk mens te worden... maar toen kwam Doc Ock langs. Misschien is het tijd om nog iemand te raadplegen!

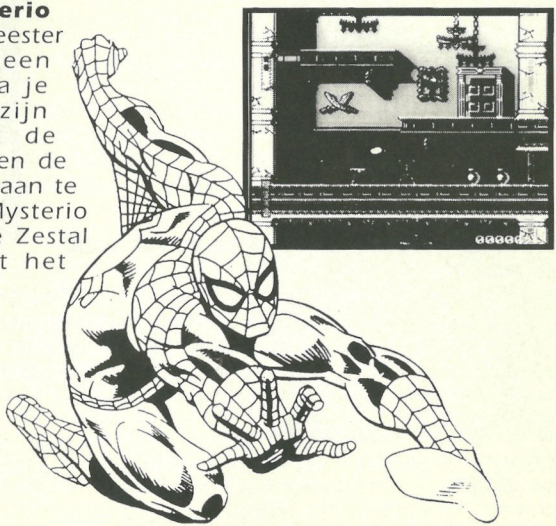
NIVEAU 3: HET HUIS VAN ILLUSIE

Alles is anders dan het eruit ziet in dit high-tech fantasieland. Denkbeeldige vlinders fladderen voorbij... en veranderen in echte raketten. Plukken veren dwarrelen door de lucht... en veranderen in dodelijke bommen. Deed iemand het licht uit? Het ziet ernaar uit dat Spidey zijn nachtbril vergeten is!

Opmerking: Om deuropeningen binnen te gaan die gemarkeerd zijn met naar boven gerichte pijlen, moet je ervoor gaan staan en op het PIJLTJE NAAR BOVEN drukken. Deuren die gemarkeerd zijn met een pijl naar beneden kun je niet binnengaan.

SUPER-SCHURK: Mysterio

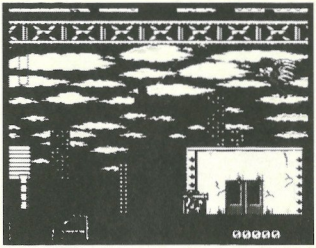
Afrekenen met deze "Meester van de Illusie" zal geen probleem zijn... zodra je hem afzondert van zijn dubbelgangers! Raak de Mysterio hologrammen en de robotten kwijt om vrij baan te krijgen. Sla de echte Mysterio neer... en het Sinistere Zestal wordt verminderd tot het Lastige Drietal.



NIVEAU 4: STRATEN EN DAKEN

Let op voor goede ouderwetse criminelen die te voorschijn schieten uit valluiken met bazooka's! Grijp de webvloeistof als je kan. Featherface haat het om een webhoofd te zijn!

SUPER-SCHURK: De Vulture



De verouderde gelaatstrekken van de vulture, zijn opgetrokken schouders en haakneus zorgen ervoor dat hij op een gier lijkt. Maar zijn elektromagnetische anti-zwaartekrachtgenerator bewijst dat het uiterlijk niet alles zegt als het erop aan komt om meester te zijn in de lucht. Schiet hem snel neer of bundels bonzende granaten zullen je voor goed vellen.

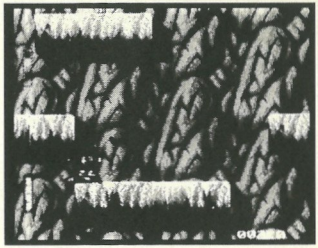
NIVEAU 5: HET WOUD & DE GROT VAN HOBGLOBIN

Het woud is geen plaats voor een stadsjongen als Spider-Man. Vervelende vleermuizen storten zich van boven op je. Trollen die met knuppels gooien patrouilleren op de grond. De laserkanonnen van Hobglobin en de brandstichtende dwaallichten maken zelfs een Mets spel plezieriger dan hier te zijn.

SUPER-SCHURK: Hobglobin

Als één van Spidey's tegenstanders een goede psychiater en een betrouwbare tandarts nodig heeft, dan is dit wel Hobglobin! Wanhopig op zoek naar super-power, maakte Jason Macendale een deal met een demon, maar bij de

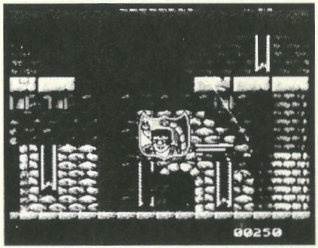
afspraak werd zijn gezicht veranderd in een groteske weergave van zijn koboldmasker. Dankzij de vloek van Dr. Strange denkt dit afschuwelijke spook toch dat hij een menselijk gezicht heeft! Als hij alleen maar bezig is met van jou een Super Held van het verleden te maken... maakt dit natuurlijk niets meer uit.



NIVEAU 6: DOC OCK'S KASTEEL

Buiten is elke met een bazooka of geweer schietende, of met knuppels gooiende schurk, trol of straatschuimer erop uit om het webbenwonder een lesje te leren die hij nooit zal vergeten! Binnen... is het huis van de Doctor!

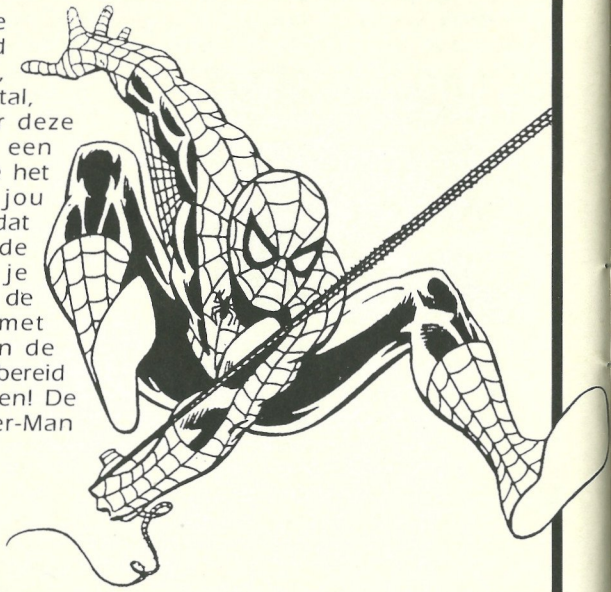
SUPER-SCHURK:
Doctor Octopus



Door een uitzonderlijk atoomongeluk groeide er metalen tentakels aan het lichaam van Dr. Otto Octavius. Hij veranderde zijn naam in Dr. Octopus en werd de grootste - of in ieder geval de meest meedogenloze - vijand van Spider-Man. Nu is hij erop uit om de planeet voor altijd te vrijwaren van een verduivelde murenbeklimmer. Help de laatste valserik eraan te herinneren dat hij Meneer Murenbeklimmer moet zeggen. Krachtvelden, bommen, onverwoestbare tentakels... het hoort er allemaal bij, Spider- Man, om de buurt weer gezellig te maken!

DE VERBAZINGWEKKENDE SPIDER-MAN...

De plannen van het Sinistere Zestal zijn al eerder verijdeld door jaloezie onderling, samenzweringen en, meestal, door pure waanzin. Maar deze keer hebben ze eindelijk een plan samengesteld waar ze het allen mee eens zijn... jou vernietigen! En het enige dat hen kan tegenhouden is de behendigheid waarmee je gebouwen kunt beklimmen, de snelheid waarmee je met webben kunt zwaaien, en de kracht van je vuisten! Dus, bereid je voor vermomde valseriken! De Verbazingwekkende Spider-Man komt op jullie af!



AANTEKENINGEN...

AANTEKENINGEN...

90 dagen garantie
Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstrukliefouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.
Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,
postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederland

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat
38 Rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschal.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA,
31 Rue Louis Pasteur, 92100 Bois de Boulogne, PARIS, FRANCE

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON